KONAMI

AGB-A3DJ-JPN

GAME BOY ADVANCE®

ゲームボーイアドバンス®

RK300-J1

Disney Sports
American Football

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「Disney Sports:American Football」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

CONTENTS コンテンツ

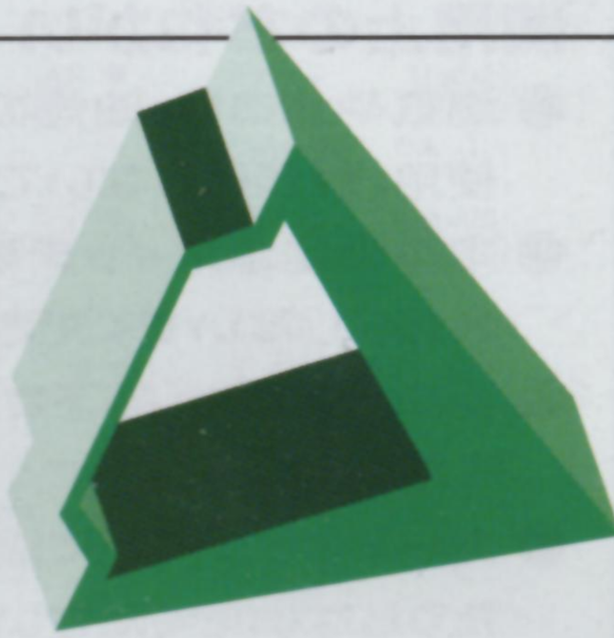


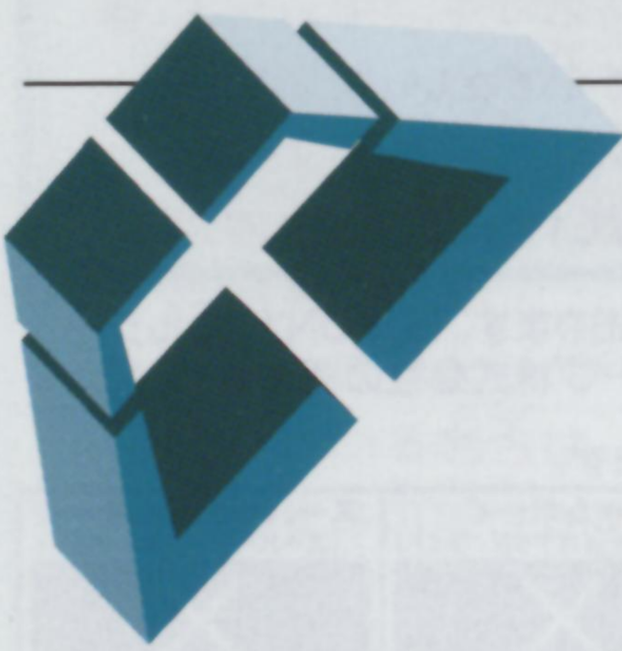
ルール



コントローラ

ゲームスタート

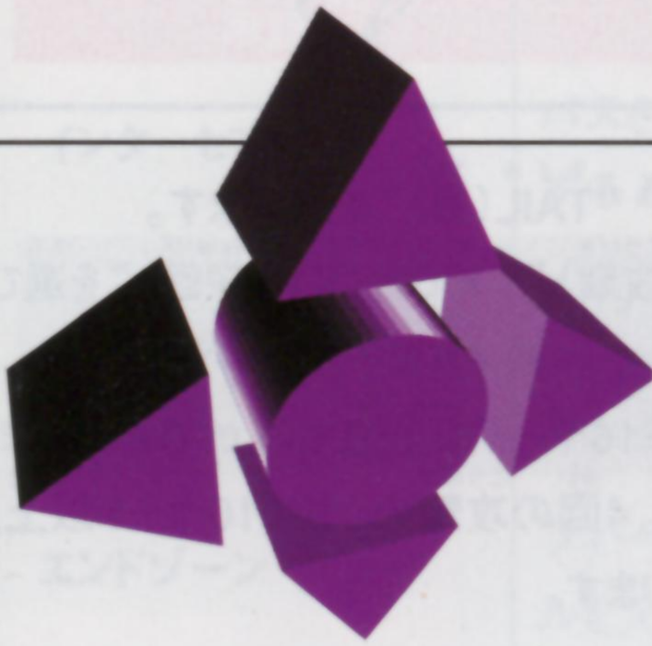




画面説明(がめんせつめい)

モード説明

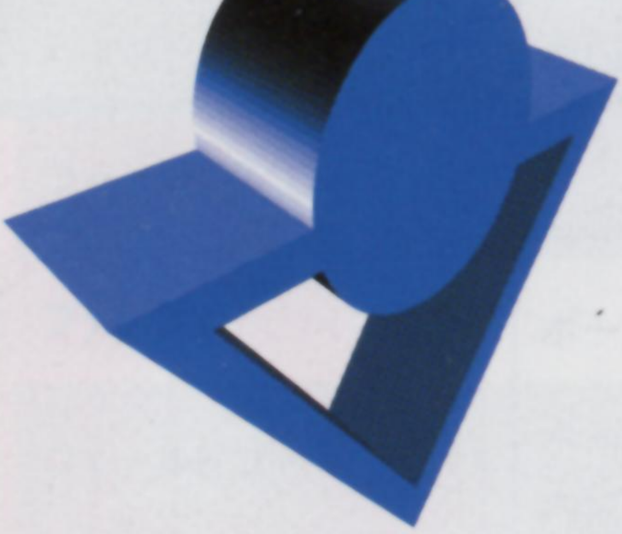




操作説明



マジック



チーム紹介

このゲームについて

ゲームルール

まず初めにコイントスを行い“HEAD(表)”“TAIL(裏)”を選びます。次にコイントスを当てた方が“RECEIVE(攻撃)”“KICK OFF(守備)”を選び、守備側(ディフェンス)のKICK OFFで試合が開始されます。
攻撃側(オフェンス)は4回ある攻撃の間に10ヤード以上進む事ができればまた新たに4回の攻撃権を得る事ができます。4回の攻撃のうちに10ヤード以上進まなかった場合は、相手側に攻撃権が移ります。

試合出場人数

各チーム最大5人。

試合時間

1試合は4クォーター制で行われます。

★オプションで試合時間を1、2、4クォーターから選択できます。

タイムアウト

タイムアウトは2クォーターで3回までです。

得点

Touch Down (6点)
Field Goal (3点)
Extra Point (Kick→1点、Play→2点)
Safety (2点)

基本用語説明

用語	説明
インターセプト	パスされたボールをディフェンスの選手がキャッチすること。その時点で攻撃権が移る。
エクストラポイント	タッチダウン後の追加点。フィールドゴールだと1点追加され、蹴らずにエンドゾーンまでボールを運ぶことができれば2点が追加される。
エンドゾーン	フィールドの両端にあるエリア。このエリアにボールを入れることによって得点が入る。
セーフティー	オフェンス時、自チームのエンドゾーン内でディフェンスに止められると入る自責点のこと。敵チームに2点が入り、さらに攻撃権まで与えてしまう。
タッチダウン	ボールを敵チームのエンドゾーンに入れること。6点が入る。
ダウン	オフェンスのプレイ回数を表す数値。1st～4thまでがくりかえされる。
パント	主に4thダウンで行うキックプレイで、敵チームに攻撃権を渡す代わりに、自チームのエンドゾーンから遠ざけることができる。
ファーストダウン	オフェンスが4回の攻撃の間に10ヤード以上進むこと。
ファンブル	ボールを確保した状態から落球してしまうこと。
フィールドゴール	ボールをキックによって敵チームのゴールポスト内に入れること。3点が入る。

基本操作



詳しい操作の説明は、P14～を参照下さい。

セレクト画面の操作

✚ボタン:項目の選択、カーソルの移動
Aボタン:項目の決定、次の画面に進む
Bボタン:キャンセル、前の画面に戻る

モード紹介

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、
ゲームモード画面が表示されます。



GAME MODE / ゲームモード画面

いくつかのゲームモードの中から遊びたいモードを選びます。

チャレンジカップ　→P12

各チームと対戦して優勝を目指すモード。

エキシビジョン　→P13

好きなチームを選んでCPUと対戦するモード。

プラクティス

いろんなフォーメーションでの練習ができます。

オプション

「BGM」、「MAGIC B（マジック ボム）」の設定変更や「セーブデータのリセット」もできます。

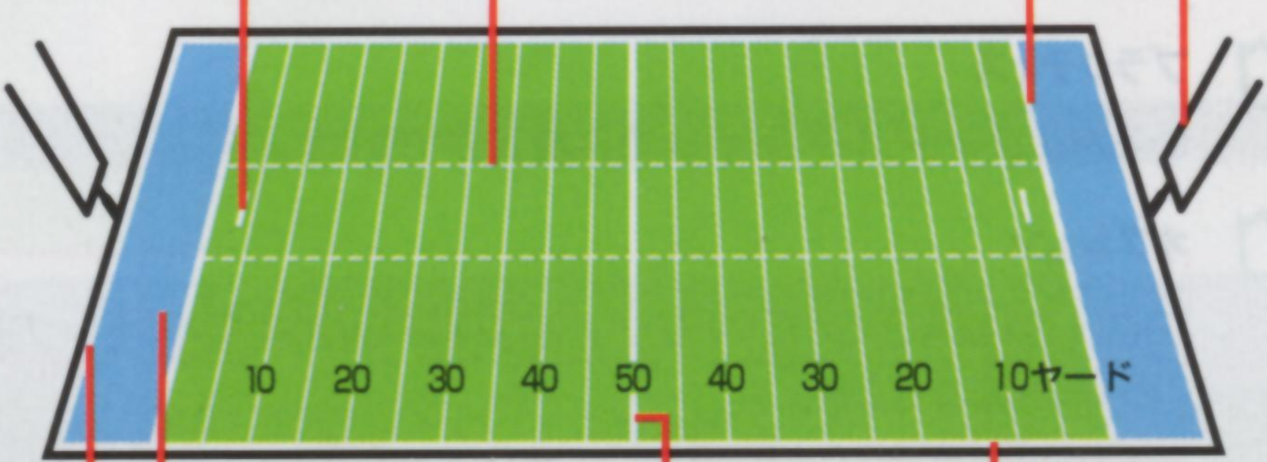
★MAGIC B（マジック ボム）について →P12

画面の見方

試合画面の表示について



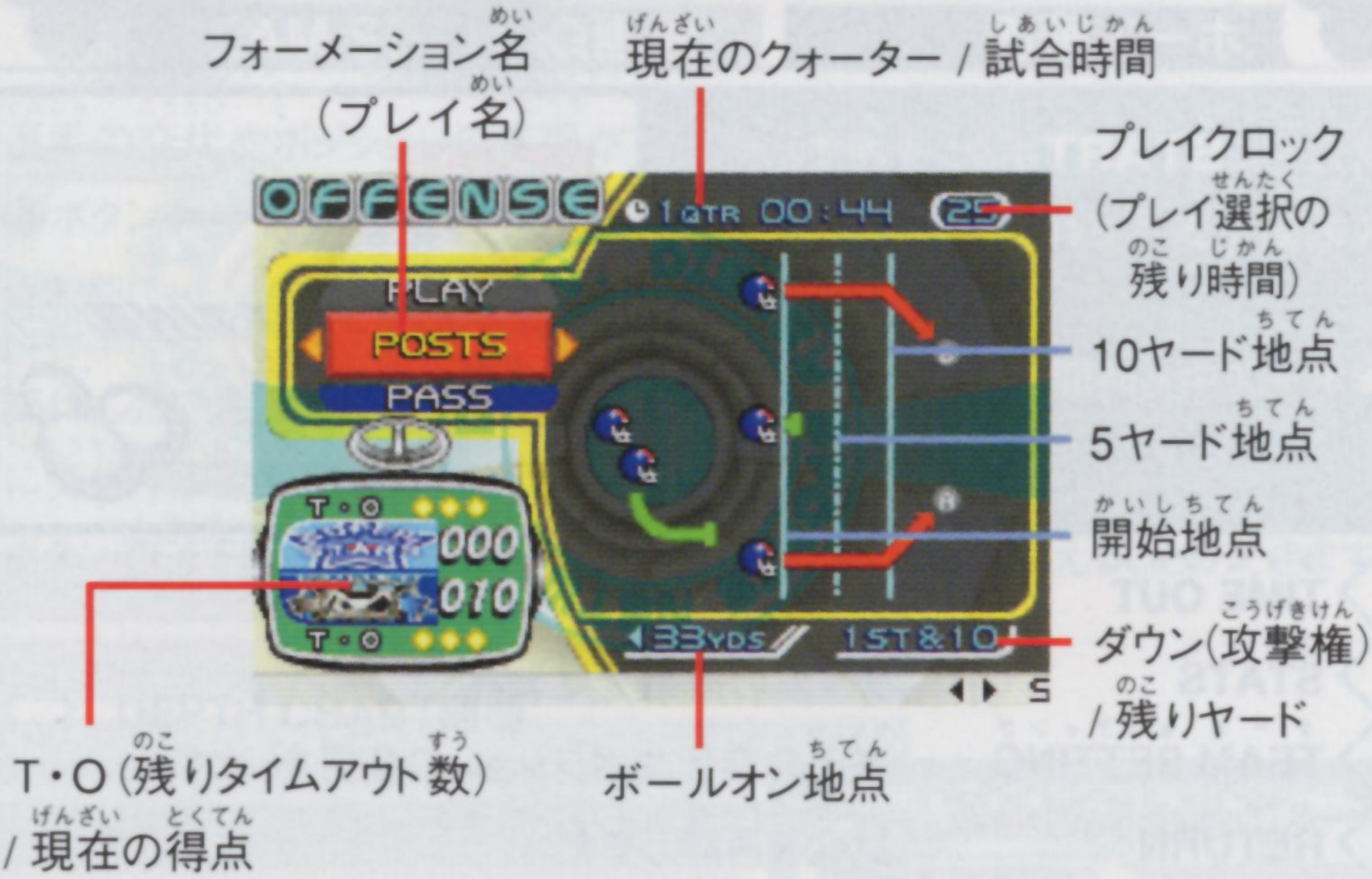
フィールドの名称について



用語説明

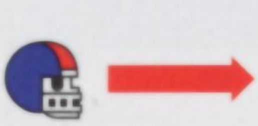
- セット…フォーメーション（自分の定位置）につくこと。
- ストロングサイド…TEがいるサイド（両サイドにTEがいる場合は人数が多い方のサイド、左右均等の場合は右サイド）

プレイ選択画面の表示について



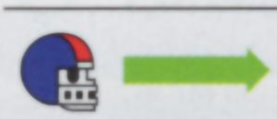
★L、Rボタンでフォーメーションの左右を入れ替えることができます。

フォーメーションでの選手の動きについて

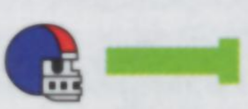


オフェンス ランプレイではボールをもって走る選手、パスプレイではパスのターゲットとなる選手（矢印の先に各ボタンが表示されます）を表します。

ディフェンス ラッシュ、ブリッツを表します。

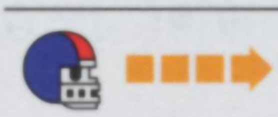


オフェンス ディフェンスを誘導する動きを表します。

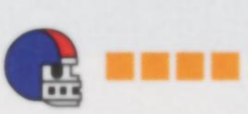


オフェンス 相手ディフェンスを妨害する動きを表します。

ディフェンス リードディフェンスの動きを表します。



ディフェンス パスのゾーンカバーを表します。



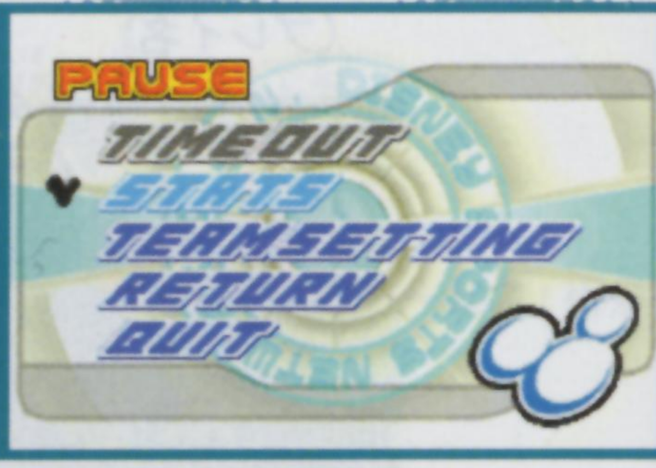
オフェンス パントやフィールドゴール時のロングスナップを表します。

ディフェンス パスのマンツーマンカバーを表します。

ポーズ画面

試合中にSTARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。

★ポーズ中も時間は経過しています。



TIME OUT	タイムアウトをとります。
STATS	チームの成績を見ます。
TEAM SETTING	選手の交代やポジションの変更をします。
RETURN	試合を再開します。
QUIT	試合を終了し、ゲームモード画面に戻ります。

STATS画面

チームの試合中での成績が表示されます。

SCORE	現在までの得点。
RUSHING YARDS	ランプレイで獲得したヤード数。
PUSSING YARDS	パスプレイで獲得したヤード数。
TOTAL YARDS	RUSHING YARDS、PUSSING YARDSの合計。
TURNOVERS	インターセプト、ファンブルボールの確保による攻守交替数。

用語説明

●ロングゲイン（ゲイン）…オフェンスが長い距離を前進すること。
●フェイク…本来行おうとしているプレーとは違うプレーのフリをすること。主に、相手を混乱させる目的で使用する。

TEAM SETTING画面

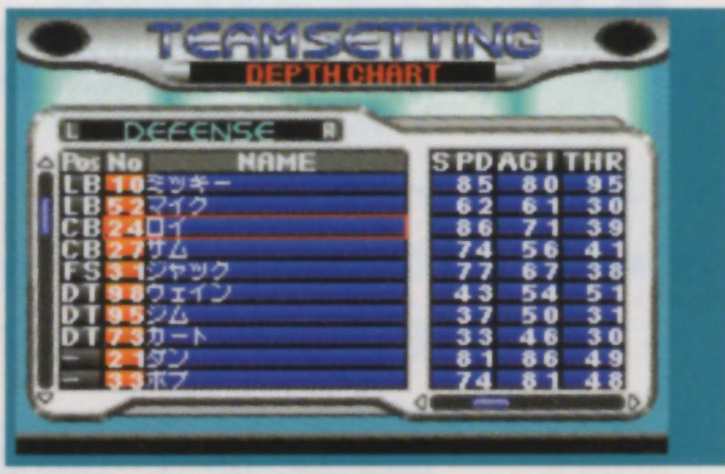
選手の交代やポジションの変更ができます。
✚ボタン⬅➡で DEPTH CHARTとFORMATION CHECKの切り替えができます。

交代したい選手を✚ボタン⬆⬇でカーソルを合わせてAボタンで選びます。次に交代する選手に✚ボタンでカーソルを合わせてAボタンで決定します。L、Rボタンで OFFENSE、DEFENSE、KICK / PUNTを切り替えることができます。

DEPTH CHART画面

選手のパラメータを確認できます。✚ボタン⬅➡でパラメーターの表示を送ることができます。

★パラメータの略称 →P28



FORMATION CHECK画面

各選手のフォーメーションでのセット位置を確認できます。
✚ボタン⬅➡でフォーメーションの選択ができます。



チャレンジカップ

各チームと試合をして勝ち抜き、仲間を集めて優勝を目指そう！

TEAM SELECT / チームの選択

ホームチームを3チームより選びます。

✚ボタン⬅➡でチームを選んで**A**ボタンで決定します。



RULE SETTING / ルールの設定

試合での各設定をします。

✚ボタン⬆⬇で項目を選んで、✚ボタン⬅➡で設定します。**A**ボタンで決定すると試合が始まります。



QUARTER	クォーター数を設定します。
TIME	1クォーターの時間を設定します。
MAGIC	マジックのON / OFFを設定します。
MAGIC B	マジック ボムのON / OFFを設定します。

MAGIC B（マジック ボム）について

試合中に出現するトラップ（罠）です。触れると爆発してその場でダウンとなります。

エキシビション

好きなチームを自由に選択し、1試合のみを行うモードです。

TEAM SELECT / チームの選択

ホームチームとアウェイチームを選びます。

✚ボタン⬅➡でチームを選んで**A**ボタンで決定します。

STADIUM SELECT / スタジアムの選択

スタジアムの選択をします。

✚ボタン⬅➡でスタジアムを選んで、**A**ボタンで決定します。



RULE SETTING / ルールの設定

クォーター数、時間、マジックボムの設定をします。

✚ボタン⬆⬇で項目を選んで、✚ボタン⬅➡で設定します。**A**ボタンで決定すると試合が始まります。

フィールドプレイヤーの操作

		✚ボタン	Aボタン	Bボタン
セット時	オフェンス1 (QB)			スナップ (プレイスタート)
	オフェンス2 (Kicker、Punter)			
	ディフェンス	選手の移動		
プレイ時	オフェンス1 (パスプレー時のQB)	選手の移動	Aのターゲット(選手)へパス	Bのターゲット(選手)へパス
	オフェンス2 (ボールキャリア)		ジャンプ (ハードル)	ダッシュ
	ディフェンス		チャージ/ボタンを押し続けるとダイビングチャージ	

用語説明

●ゾーンカバー…ディフェンスの選手が、パスプレイに対して守備をすることをパスカバーと言い、その際にゾーンへ投げ込まれるパスに対して担当選手がパス守備をすることをゾーンカバーと言う。

●マンツーマンカバー…ディフェンスの各選手がゾーンに関係なくオフェンスの各選手を担当すること。

Lボタン	Rボタン	START	SELECT	L+Rボタン
		ポーズ	タイムアウト	
		ポーズ	タイムアウト	
操作選手の切り替え	操作選手の切り替え	ポーズ	タイムアウト	
Lのターゲット(選手)へパス		ポーズ		マジック発動
左へステップ/ボタンを押し続けると左へスピン	右へステップ/ボタンを押し続けると右へスピン	ポーズ		マジック発動
操作選手の切り替え	操作選手の切り替え	ポーズ		マジック発動

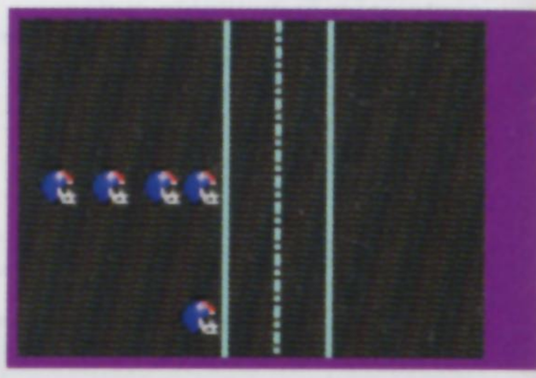
オフェンス

オフェンス / フォーメーション

オフェンスのプレイには、大きく分けて、ランプレイとパスプレイの2種類があります。そのどちらかに優れていたり、バランスがよかったりと色々なものがあります。

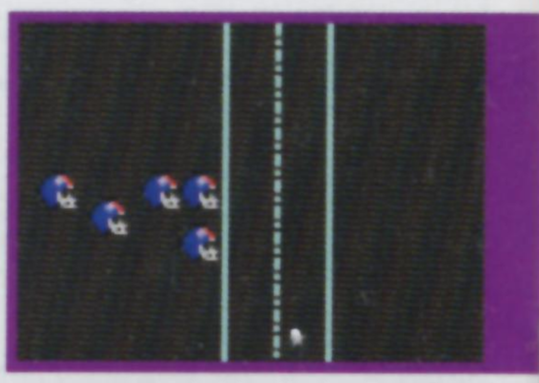
I NORMAL

RBが縦に2人並んだフォーメーション。バランスのよい基本的なフォーメーションです。



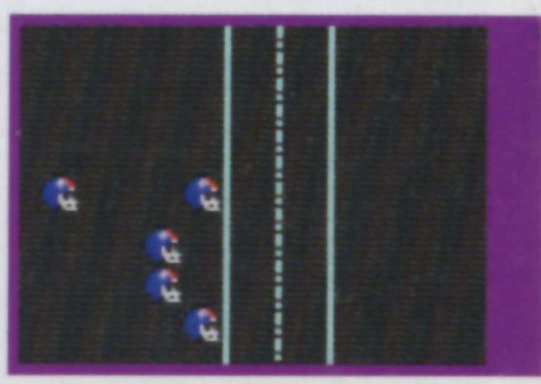
STRONG I TIGHT

I フォーメーションの変形型。前にセットするRB(FB)をストロングサイドにシフトさせることによって攻撃が展開しやすくなっています。TIGHTというバリエーションでは、パス攻撃が弱いのですが、ラン攻撃のブロック力は強くなっています。



SHOTGUN TRIPS

あらかじめQBを後ろのほうにセットする、パスに強いフォーメーション。散弾銃という意味の名前にふさわしく、様々な方向へパスパターンがあります。TRIPSとは片方のサイドにWRが3人並ぶことです。



★この他にも色々なフォーメーションとそのバリエーションがあります。

用語説明

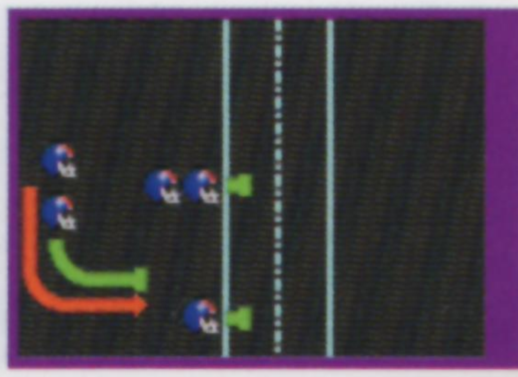
- CURLゾーン…アンダーゾーンのやや内側のゾーン。
- FLATゾーン…アンダーゾーンの一番外側のゾーン。

オフェンス／ランプレイ

ランプレイは、一気にロングゲインを狙うのではなく、確実なゲインを狙っていくプレイです。しかし、うまくいけば、ロングゲインの可能性もあります。

SWEEP

フィールドの外側のスペースへ向かって展開する基本的なランプレイ。RBが、横へ向かってディフェンスを振り切り、一気に前方へと駈けあがっていきます。RBの能力次第で一気にタッチダウンを狙うことも可能です。



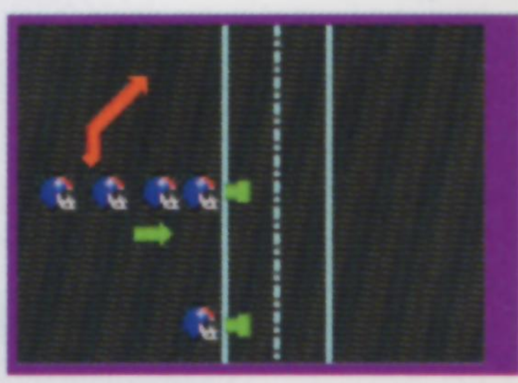
DIVE

前にセットするRB(FB)が、はやいタイミングでディフェンスの中央を攻撃するランプレイ。ロングゲインは狙いにくいですが、確実に短いヤードを稼ぐことができます。



COUNTER

フェイクをすることによってディフェンスの気を片方のサイドへ向けさせて、その反対側のサイドへ展開するランプレイ。成功すればロングゲインの可能性もあります。



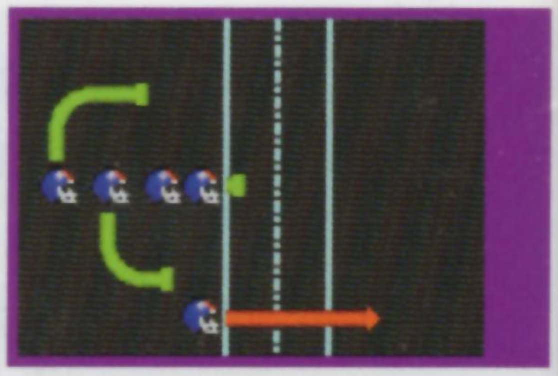
オフェンス

オフェンス / パスプレイ

パスプレイは、ランプレイに比べると成功率は低いのですが、成功すると一気にロングゲインを狙うことができます。しかし、パスの距離が長くなればなるほど、成功率は低くなります。

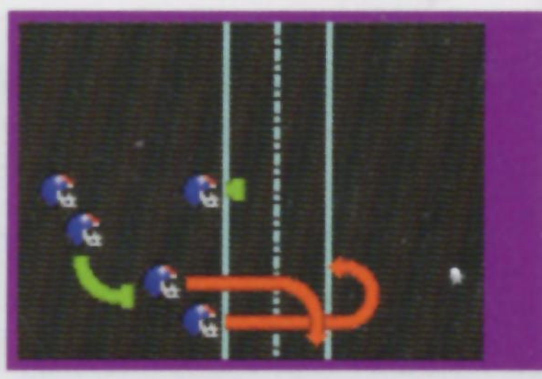
STREAK

WRがまっすぐにディープゾーンへと走りこみ、そこへパスを投げるプレイです。QBの肩が強く、WRのスピードが速ければ、成功率が上がります。



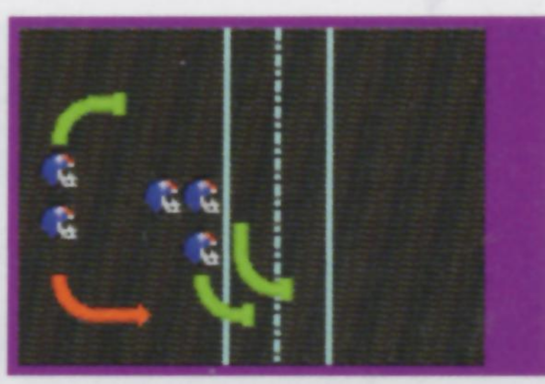
CURL & FLAT

片方のサイドのCURLゾーンとFLATゾーンを同時に狙う、基本的なコンビネーションパスです。2人のWRが交差するルートを走るので、ディフェンスのパスゾーンカバーを撹乱することもできます。



SCREEN

RBへのパスです。あらかじめCやTEが壁となって、パスを受け取って走るRBのブロッカーとなります。WRがパスカバーされて投げることができないときなどに使うと効果的なプレイです。



用語説明

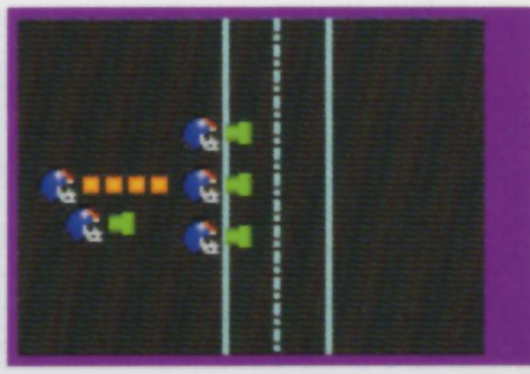
- ゾーン…ディフェンス側のフィールドをいくつかに区分けしたエリアのこと。
- ディープゾーン…進行方向に向かって10ヤード以降のゾーンを指す。
- アンダーゾーン…進行方向に向かって10ヤード手前のゾーンを指す。

オフェンス / パント、フィールドゴール

オフェンスには、パントやフィールドゴールといったキックに関するプレーを選択する必要があります。これらのプレーは、やや保守的な意味合いをもつプレーですが、効果的に使うことによって試合を有利に展開させることができます。

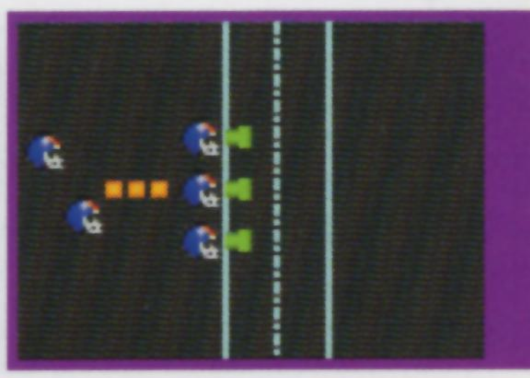
PUNT

4回目の攻撃が自チームのエンドゾーンに近い地点で行われる場合、パントをすることによって、敵チームを自チームのエンドゾーンから遠ざけることができます。



FIELD GOAL

敵チームのエンドゾーンの近くで4回目の攻撃を迎えた場合、フィールドゴールを行うことによって、確実に3点を獲得することができます。



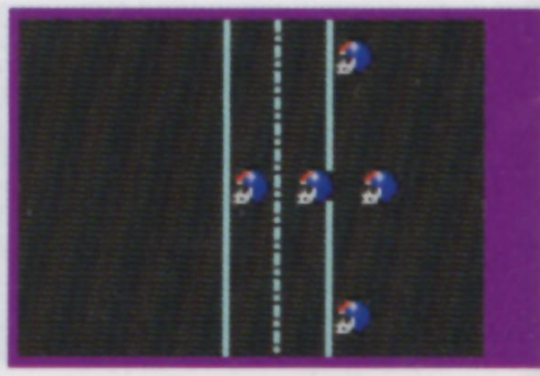
ディフェンス

ディフェンス / フォーメーション

オフェンスのプレイにランプレイとパスプレイがあるように、ディフェンスのフォーメーションにも、リードディフェンスとスタントディフェンスという2種類の守り方があります。

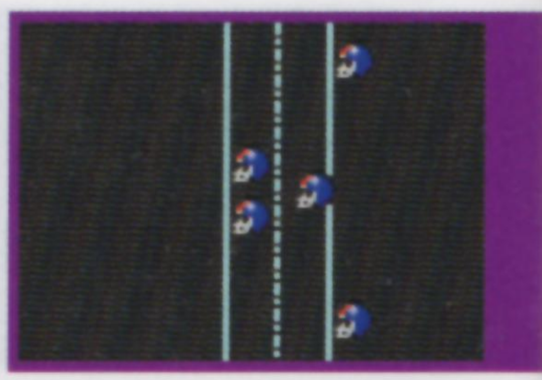
1 - 1

パスディフェンスのスペシャリストであるDB(CB、FS)が3人もいるため、5人制のアメリカンフットボールでは、パスに強いフォーメーションといえます。



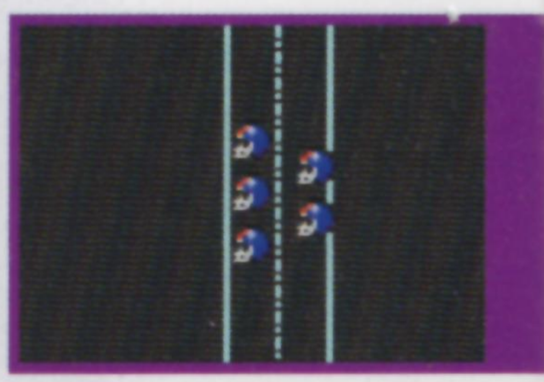
2 - 1

1-1と比べると、DB(CB、FS)を1人減らして、DTを1人増やしたため、ランプレイに対しては強くなり、パスプレイには弱くなっています。



3 - 2

DBが1人もいないため、パスディフェンスには向かないフォーメーションですが、その代わり、強いプレッシャーを与えることができます。自チームのエンドゾーン手前で使うことが多いです。



用語説明

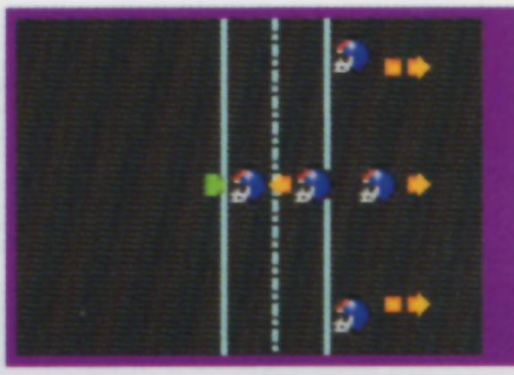
- BLITS（ブリッツ）…オフェンスが、ランプレイかパスプレイどちらかを仕掛けてくるかに関わらず、LBやディフェンスバック、CBやFSがラッシュするプレイのこと。
- ボールキャリア…ボールを持っている選手のこと。

ディフェンス / リードディフェンス

リードディフェンスとは、オフェンスのランプレイに対して、柔軟に対応するディフェンスです。色々なランプレイに対応できる反面、オフェンスを後退させるようなプレイができる可能性は少ないです。

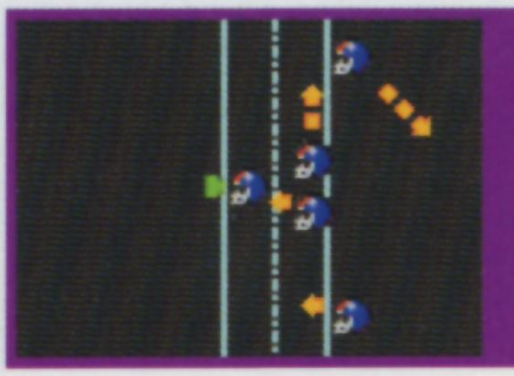
COVER 3

オフェンスがパスプレイを仕掛けてきた場合には、ゾーンカバーで対応します。COVER 3 とは、ディープゾーンを3人でカバーするという意味でロングパスに強いフォーメーションです。



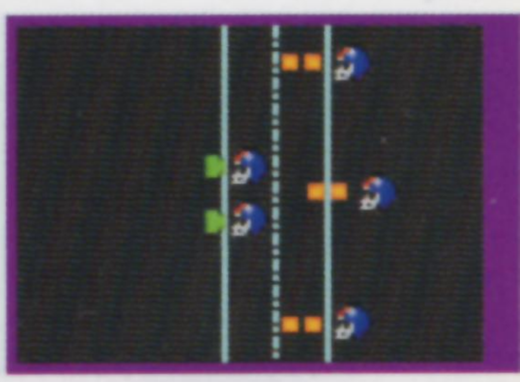
COVER 1

パスプレイにはゾーンカバーで対応し、ディープゾーンを1人でカバーしなければならないため、手薄となってしまいますが、逆にアンダーゾーンのパスカバーには強いフォーメーションです。



MAN TO MAN

マンツーマンカバーでは、ゾーンに関係なく特定のターゲットをカバーするため、手薄なゾーンはありませんが、味方のフォローがあまり期待できません。



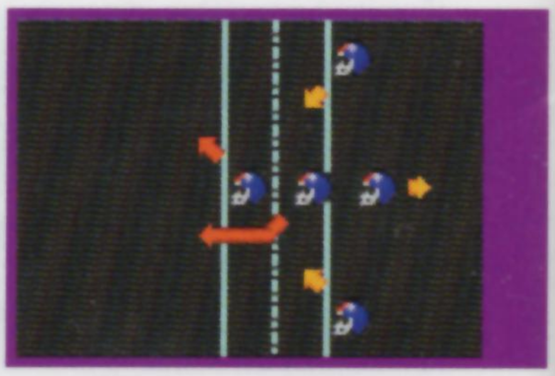
ディフェンス

ディフェンス / スタントディフェンス

リードディフェンスが相手の行動によって動くのに対し、スタントディフェンスは、プレイを予想して攻撃的に仕掛けるディフェンスです。オフェンスを後退させるチャンスが増えますが、ロングゲインをされてしまう危険性もあります。

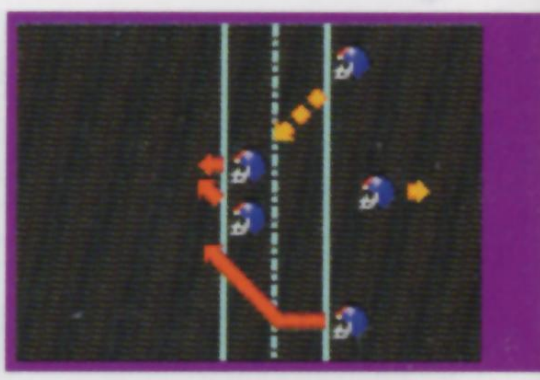
LB BLITS

BLITSとは、ランプレイ、パスプレイに関わらず、ラッシュするプレイのことを言います。成功すると、オフェンスのプレイが始まるとほぼ同時に止めることが可能です。



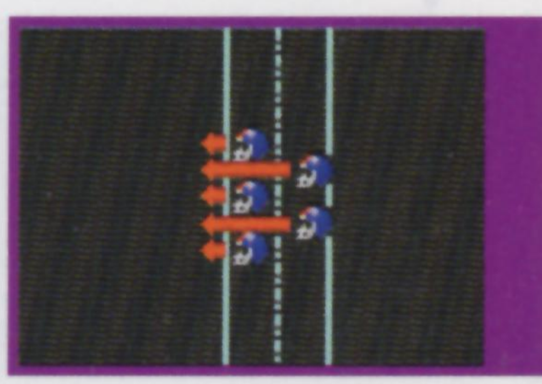
CB BLITS

パスカバーのスペシャリストであるCBが、BLITSするため、オフェンスの意表をつくことができます。ブリッツには、QBに的確なパスを投げさせないようにする目的もあります。



DOUBLE BLITS

LBが2人同時にBLITSを仕掛けるプレーです。中央のランプレイや、QBに対して絶大な効果を発揮します。



用語説明

●ランプレイ、パスプレイ…オフェンスがボールを持って走ることで前進するプレイをランプレイと言い、前方へのパスによって前進しようとするプレイをパスプレイと言う。

●ラッシュ…ディフェンスの選手がプレイ開始地点を越えて、オフェンスの選手に突っ込んで行くこと。

ディフェンス / パントリターン、キックブロック

オフェンスが、パントやフィールドゴールなどのキックに関するプレイを仕掛けてくる場合に対応するためのプレイです。

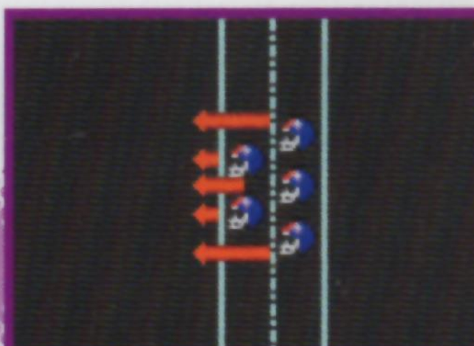
PUNT RETURN

オフェンスがパントを行って、ディフェンスを遠ざけようとしたときに、遠ざけられる距離をできるだけ短くするプレイです。パントされたボールをキャッチして、できるだけ長い距離をリターンできれば、次のプレイから始まる攻撃に、有利なフィールドポジションを得ることができます。



KICK BLOCK

パントやフィールドゴールで、ボールが蹴られる瞬間に、飛び込んで体でボールをブロックしようとするフォーメーションです。



マジックリスト

試合中、フィールドに落ちているアイテムを拾うと、マジックが使用できるようになります。

オフェンスマジック

マジック名	説明
※ランプレイでボールキャリア中。	
マグニチュード	フィールド全体を地震が襲い、敵選手全てを転倒させます。
ライトニング	雷が落ち、近くにいる敵選手3人を転倒させます。
タイムストップ	一定時間、使用した者以外の全ての選手の動きを止めることができます。
トルネード	一定時間、無敵状態になりますが操作ができなくなります。
スーパージャンプ	通常より大きくジャンプすることができます。
パワースター	一定時間、無敵状態で走ることができます。
スピードスター	一定時間、通常より速く走ることができます。
クイックスター	急に大きく方向転換をして、敵選手をかわすことができます。

用語説明

- コンビネーションパス…いくつかのパスのルートを複数の選手で同時に進行すること。
- スナップ…プレーの最初にCが、ボールを（股の間から）QBへ手渡しすることをスナップと言う。また、股の間から投げるようにスナップすることをロングスナップと言う。

マジック名	説明
※パスプレイでボールが空中にあるとき。	
ファイアパス	パスが必ず成功します。しかし、キャッチした時に転倒します。
ホーミングパス	パスが必ずパスターゲットに届きます。
※パスプレイでボールを投げる前。	
バリア	無敵状態になりますが、移動ができなくなります。パスを投げると効果は消えてしまします。

ディフェンスマジック

マジック名	説明
※敵選手がランプレイでボールキャリア中。	
100 t	ボールを持っている選手に巨大なおもりを落とし、転倒させます。
スキルダウン	一定時間、ボールキャリアの能力を低下させます。
※敵のパスプレイでボールが空中にあるとき。	
スナイパー	空中にあるボールを撃墜することができます。



ミッキーマウス
Mickey Mouse

チーム名：SUPERSTARS

チームの特性：リーグNO.1のパッシング力を持つ、QBミッキーマウスが率いるチーム。ポピュラーなフォーメーションを得意とし、ランプレイ、パスプレイともにバランスよく使うことができる。初心者には扱いやすいチーム。



ドナルドダック
Donald Duck

チーム名：SEADUCKS

チームの特性：動きが素早く、パスも上手なQBドナルドダックが率いるチーム。色々なバリーエーションのフォーメーションを使うことができるが、難しいプレイが多く上級者向けのチーム。



グーフィー　Goofy

チーム名：SPACENUTS

チームの特性：スピード、パスキャッチが抜群のグーフィーが率いるチーム。パス攻撃がメインのフォーメーションばかりを使い、ロングゲインを狙うパスプレイが得意。スピードには自信があるが、接触プレーは苦手。

ピート　Pete

チーム名：STEAMROLLERS

チームの特性：リーグ最高のパワーに加え、スピードもあるピートのランプレイを中心にしたフォーメーションは爆発的な攻撃力を誇る。また、DTとしてのピートは、最強のタックル力を持っています。





モーティマー　Mortimer

チーム名：IMPERIALS

チームの特性：モーティマーが率いる不気味なチーム。パス攻撃がメインのフォーメーションを得意とし、ミッキーに次ぐパッシング能力を持つQBモーティマーと、スピード自慢のWR達がくりだすパス攻撃は脅威的。

略語説明

ポジション

●オフェンス

QB……………QuarterBack（クォーターバック）
RB……………RunningBack（ランニングバック）
WR……………WideReciever（ワイドレシーバー）
TE……………TightEnd（タイトエンド）
C………………Center（センター）

●ディフェンス

DT……………DefenseTackle（ディフェンスタックル）
LB……………LineBacker（ラインバッカー）
CB……………CornerBack（コーナーバック）
FS……………FreeSafety（フリーセーフティー）

●その他

K………………Kicker（キッカー）
P………………Punter（パンター）

選手パラメータ（能力）

STR（ストレングス）………タックルに対する耐久力
SPD（スピード）……………速く走る能力
AGI（アジリティ）…………機敏さの能力
THR（スルー）………………パスを投げる能力
CTH（キャッチ）……………パスをキャッチする能力
KPW（キックパワー）………キック力
TAK（タックル）……………タックルの強さ

当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸についてこれを一切許可しておりません。

バックアップ機能に関するご注意

● このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。

● むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

KONAMI

Disney Sports American Football

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3344-3573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで

商品情報満載のホームページ
www.konami.co.jp/kmj/

コナミ公式オンラインショップ
www.konamistyle.com

コナミをもっと知りたい！
www.konami.com

KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-4709-1566
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作：株式会社 コナミ コンピュータ エンタテインメント 大阪